

tf g

memoria

bellas artes

2019-2020



MENCIÓN: Artes Plásticas

TÍTULO: 03 09 00:00

ESTUDIANTE: Quiles Ferri, Maite

DIRECTOR/A: Luna Lozano, Sergio



PALABRAS CLAVE: ilustración, memoria, archivo, recuerdo, espacio

RESUMEN: El proyecto 03 09 00:00 se compone de 20 ilustraciones elaboradas a partir de videollamadas que se han realizado durante el periodo de cuarentena debido al COVID-19 y todo lo que ha conllevado después. El trabajo reflexiona sobre el paso del tiempo y el rastro que se queda archivado en la memoria, así como sobre la fotografía y su función actual, sobre cómo cientos de imágenes quedan almacenadas eternamente sin visibilidad alguna. Con esta propuesta se propone rescatar algunas de estas imágenes para crear un diario personal que abarca un periodo de cuatro meses.

Índice

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos	4	-	4
2. Referentes	5	-	8
3. Justificación de la propuesta	9	-	10
4. Proceso de Producción	11	-	12
5. Resultados	13	-	25
6. Bibliografía	26	-	26

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS.

La propuesta que hemos desarrollado a lo largo de estos meses indaga en la idea del recuerdo y la marca que crea en las personas y los lugares que estos ocupan. Hemos partido de la cartografía, la manera en la que se construyen las ciudades y cómo se dividen las zonas en los mapas. Pero en este caso no se han representado ciudades como normalmente se hace, sino que a partir de estas se ha realizado un trabajo autobiográfico, donde el espectador también puede encontrarse o sentirse identificado con algunos lugares, incluso llegando a hacerlos suyos.

Los micro lugares, recolección de recuerdos, son los que han estado formando esta red de momentos y lugares que han creado distintas posiciones y puntos de vista, jugando entre pasado, presente y futuro y adaptándonos a los momentos en los que nos ha tocado vivir, donde salir al espacio exterior es peligroso y quedarse confinado tampoco parece a veces una buena opción. La ocupación de espacios, donde ya no solo convives tú con tu propio ser, sino que tienes que compartir zonas cargadas de emociones con el resto, sin poder evadirte en otros lugares o sin poder disfrutarlos en total soledad. También cómo nos comportamos con estos inconvenientes, cómo escondemos parte de nosotros y mostramos otra cara para que no se nos conozca del todo.

Los objetivos que me llevan a la elaboración de este proyecto son:

- Utilizar la memoria y el recuerdo como pretexto artístico.
- Trabajar sobre el espacio cotidiano y las imágenes que sobre éste se generan.
- Reflexionar acerca de lo absurdo que puede resultar la acumulación inconmensurable de imágenes.
- Concienciar de la importancia del espacio en el que nos movemos y cómo transforma a la persona que lo habita, enseñando nuevos puntos de vista sobre un mismo momento a través de las imágenes.

2. REFERENTES.

En cuanto a los referentes artísticos que se han tenido en cuenta para el desarrollo de este proyecto, tanto a nivel visual como temático, en primer lugar podemos destacar uno de los referentes que más han marcado este proyecto, Fischli & Weiss con su serie *Visible world* (FIGURA 1) realizada entre 1987-2014. En ella, iban viajando por el mundo y sacando fotografías de los diferentes lugares, cuando se cerró este ciclo hicieron una instalación donde en una mesa de luz alargada ocupaba la mayor parte de la sala con todas las fotografías ordenadas de manera cronológica, 3.000 transparencias en quince mesas de luz de 1.104 x 27 x 35 pulgadas.

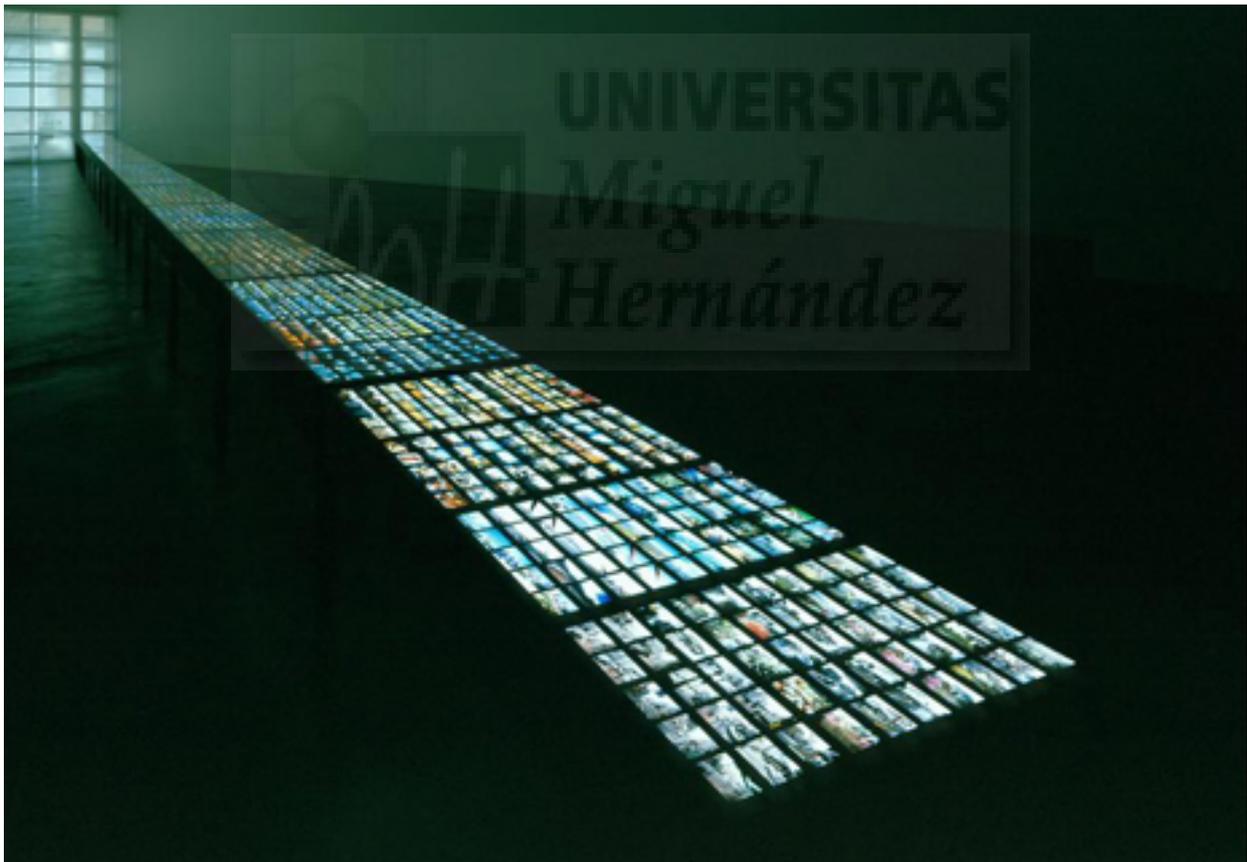


Figura 1. Fischli & Weiss, *Visible world* (1987-2014).

Otro de ellos sería Emilio Villalba, artista que trabaja sobre el autorretrato (FIGURA 2) pero a través de lo que le rodea, plasmando en sus cuadros diferentes lugares de la casa, o capturando momentos tan naturales como el encender un cazo, mojar un cepillo de dientes...(FIGURA 3) llevando lo cotidiano un paso más allá.

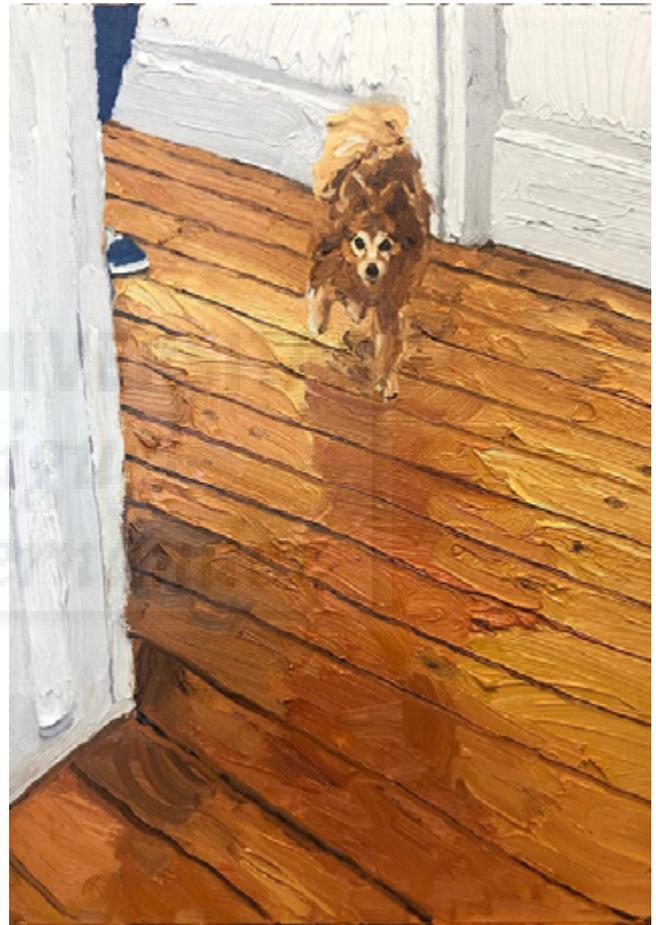


FIGURA 2 Y 3. Emilio Villalba, *Back Home* (2019).

Por otro lado, en la serie *Other People's Photographs* (2008-2011), el fotógrafo Joachim Schmid recopila en 96 volúmenes distintas colecciones temáticas de diversas fotografías extraídas de internet y plataformas como Flickr por medio de un sistema arbitrario y no preestablecido (FIGURA 4).



FIGURA 4. Joachim Schmid, *Other People's Photographs* (2008-2011).

Por último, resulta muy interesante para nuestra propuesta el trabajo del artista Vito Acconci titulado *Blinks* (1969). En esta obra, Acconci realiza una serie de fotos con una cámara que apuntaba hacia el frente mientras caminaba en línea recta por una calle intentando no parpadear, pero justo en el momento de cada parpadeo se disparaba una fotografía que plasmaba la imagen que el artista había dejado de ver (FIGURA 5).



FIGURA 5. Vito Acconci, *Blinks* (1969).

3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA.

Pero es en el ámbito de lo epistemológico donde el selfie introduce un cambio más sustancial, ya que trastoca el manido tema de la fotografía: «esto-ha-sido», por un «yo-estaba-allí». El selfie tiene más que ver con el estado que con la esencia. Desplaza la certificación de un hecho por la certificación de nuestra presencia en ese hecho, por nuestra presencia en ese hecho, por nuestra condición de testigos. El documento se ve así relegado por la inscripción autobiográfica [...]. Una inscripción que es doble: en el espacio y en el tiempo, es decir, en el paisaje y en la historia. No queremos tanto mostrar el mundo como señalar nuestro estar en el mundo.
(Fontcuberta, 2017, p. 87).

Tal y como expone el artista y teórico Joan Fontcuberta, la fotografía se ha constituido como un medio que reafirma nuestra presencia en el mundo, ya que estamos generando imágenes constantemente con las que autorrepresentarnos (Fontcuberta, 2017). De hecho, este es uno de los pensamientos que más nos viene a la cabeza cuando estamos visitando lugares nuevos. Es decir, parece que si no recoges un registro fotográfico de ese lugar o de la gente con la que has ido, nunca has estado allí. Pero podemos posicionarnos frente a esta idea, produciendo imágenes más espontáneas que no obedezcan a la repercusión que puedan tener en una red social, sin preocuparnos por la pose con la que acompañar al monumento. De hecho, lo que nos proponemos desde este proyecto es reflexionar sobre cómo actualmente nos relacionamos de forma natural por medio de imágenes, pero cómo a la misma vez, estas imágenes parece que son desechadas y relegadas al abandono una vez que han cumplido su función. Así, nuestra propuesta consiste en realizar diversas estampas digitales que muestren fragmentos de nuestro día a día y el de la gente con la que nos relacionamos, ya sean familiares o amigos, en un intento por recuperar algunas de las imágenes que se nos escapan u otros momentos que pasamos por alto.

Para ello, la repetición es uno de los factores más recurrentes en este proyecto, ya que es lo que se intenta buscar, una serie de patrones o diferentes momentos de un mismo lugar, al igual que en la memoria muchos de los recuerdos que guardamos son versiones de lo que realmente sucedió en ese momento y también surgen diferentes variantes de uno mismo. Los reflejos, los trampantojos y la confusión que puede crear es un poco el resultado que puede causar al ver las imágenes finales. También el hecho de que pueda parecer todo

lo mismo, aludiendo a la cantidad de imágenes que consumimos a diario, imágenes que quedan en el olvido, que suponen simplemente un contenido efímero, por lo que se han agrupado todas estas y se les ha dotado de un nuevo contexto, recuperando todos esos instantes que han ido entreteniéndonos durante todo el periodo de confinamiento generado por el COVID-19 que nos ha tocado experimentar.

A través de videollamadas o por el visor de una cámara de un teléfono móvil podemos capturar más imágenes que acabarán en una carpeta que nunca más volveremos a visualizar, a no ser que sea para eliminarlas, y en cierto modo puede resultar un acto injusto. De este modo “se desvanece el carácter sincrónico de la instantánea, la capacidad de retener un tiempo que se escapa; por el contrario, ésta produce la ilusión de dejar el tiempo en suspenso o de sumirlo en la lentitud del envejecimiento a la escala de la evolución geológica” (Fontcuberta, 2017, p. 173). Esto podría entenderse como un acto egoísta, ya que queremos tener registro de lo más mínimo sin pensar en que, en nuestra memoria ya ha sido almacenado, ya lo hemos experimentado, por no hablar de todo el registro almacenado de forma colectiva que podemos encontrar en buscadores como Google. Tal vez este ejemplo no sea muy claro pero, si pensamos en que en algún momento te puede venir la imagen de un lugar y te apetece recordar cómo eran esas calles, playas, bosques, etc., siempre puedes recurrir al archivo o directamente sacar tiempo para ir hasta el propio lugar.

En este sentido, se ha intentado que este proyecto contenga algo de ese carácter, pero desde una perspectiva personal: congelar momentos y lugares a los que poder volver cuando surjan en la mente o simplemente para que sean clasificados en un espacio-tiempo para darles, de forma simbólica, el valor que merecerían.

Por otro lado, tomando como punto de partida la idea de la artista Hyto Steyerl (2008, p. 33) de que “la imagen pobre es una copia en movimiento [...] Es el fantasma de una imagen, una miniatura, una idea errante en distribución gratuita, viajando a presión en lentas conexiones digitales, comprimida, reproducida, ripeada, remezclada, copiada y pegada en otros canales de distribución”, hemos trabajado con una imagen que no aportaba muchos matices, ya fuera por la velocidad de la conexión red o por la resolución de las cámaras de las diferentes personas que formaban la videollamada. Formando una especie de collage con diferentes “acabados”.

4. PROCESO DE PRODUCCIÓN.

El programa que se ha utilizado para llevar a cabo las ilustraciones sacadas de capturas de pantalla ha sido únicamente Procreate.

A partir de la elección del momento recogida en una captura de pantalla pasábamos a plasmar cada una de las ventanas en un nuevo recipiente, en este caso un archivo en blanco del programa procreate.

Como se puede ver en este ejemplo, cada una de las cámaras y las redes mostraban una calidad diferente, por lo que a la hora de plasmar fielmente la imagen era algo complicado.

El primer paso es el encaje y la distribución de las imágenes ya que en algunas ocasiones se han suprimido elementos. Encontrar la armonía entre las diferentes calidades y elegir la “técnica” que más se adapta. Ya que algunas parecen hechas con lápiz de grafito, otras con óleo o acrílico, al igual que las diferentes maneras de usar esas técnicas. En algunas los colores son planos, en otras las “pinceladas” están más concentradas y el soporte se llena de colores.

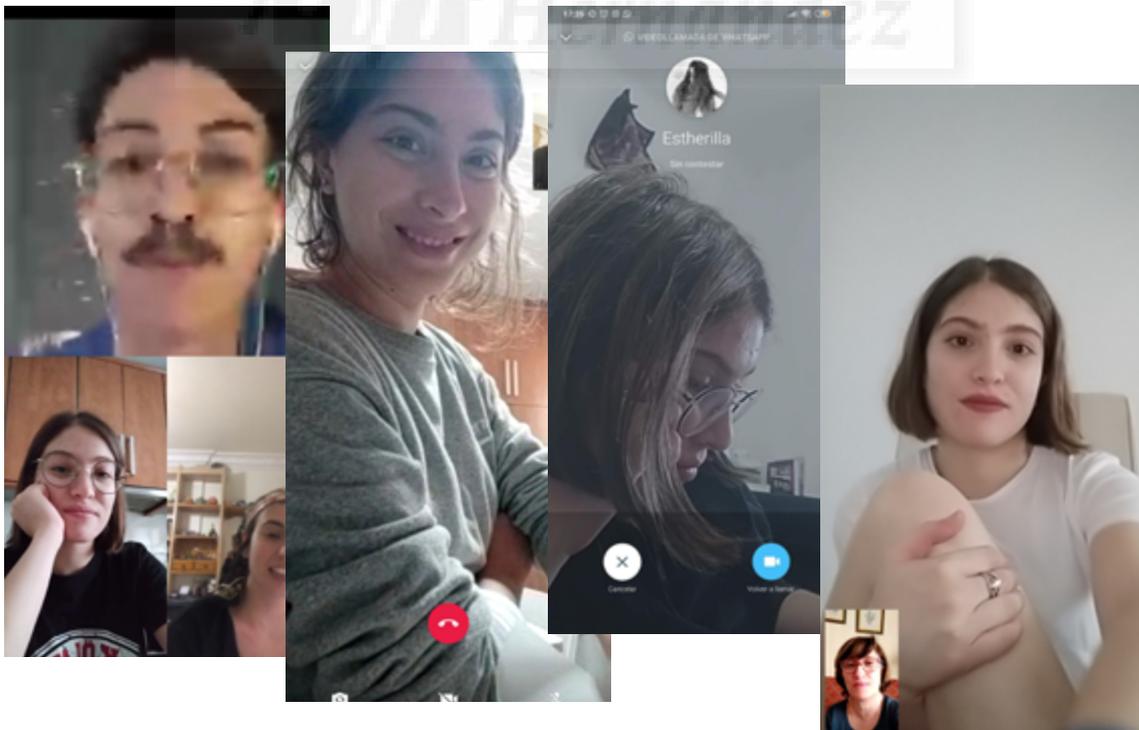


FIGURA 6. Algunas de las capturas de pantalla de las que se ha partido para las piezas finales.

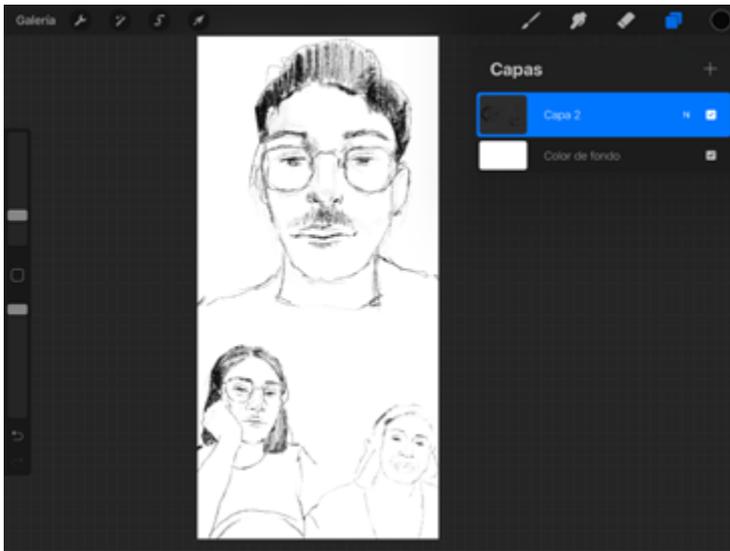


FIGURA 7. Encaje de la imagen.

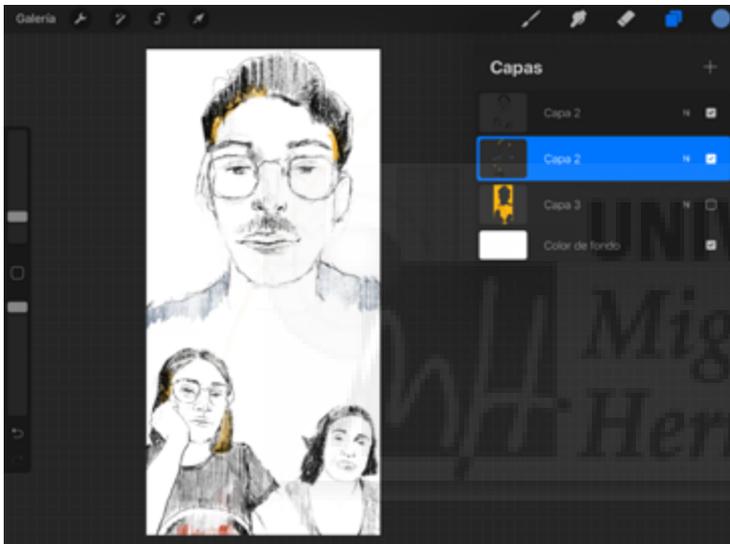


FIGURA 8. Relleno de la imagen.

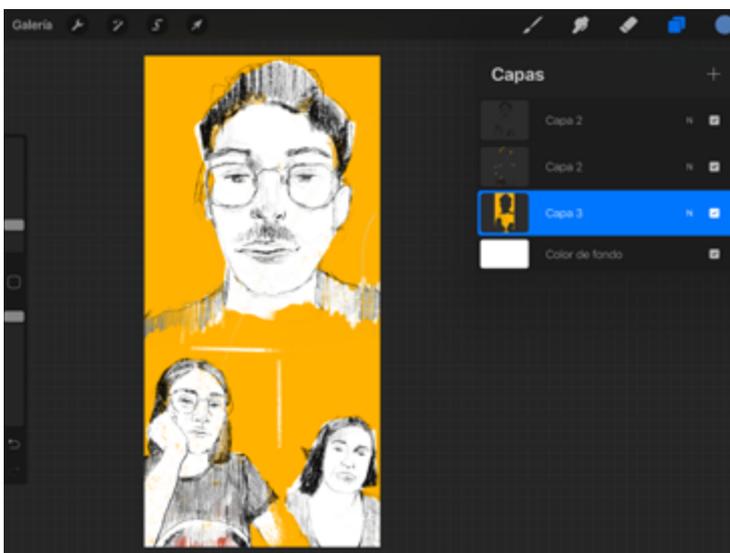


FIGURA 9. Fondo de la imagen.

5. RESULTADOS FINALES.

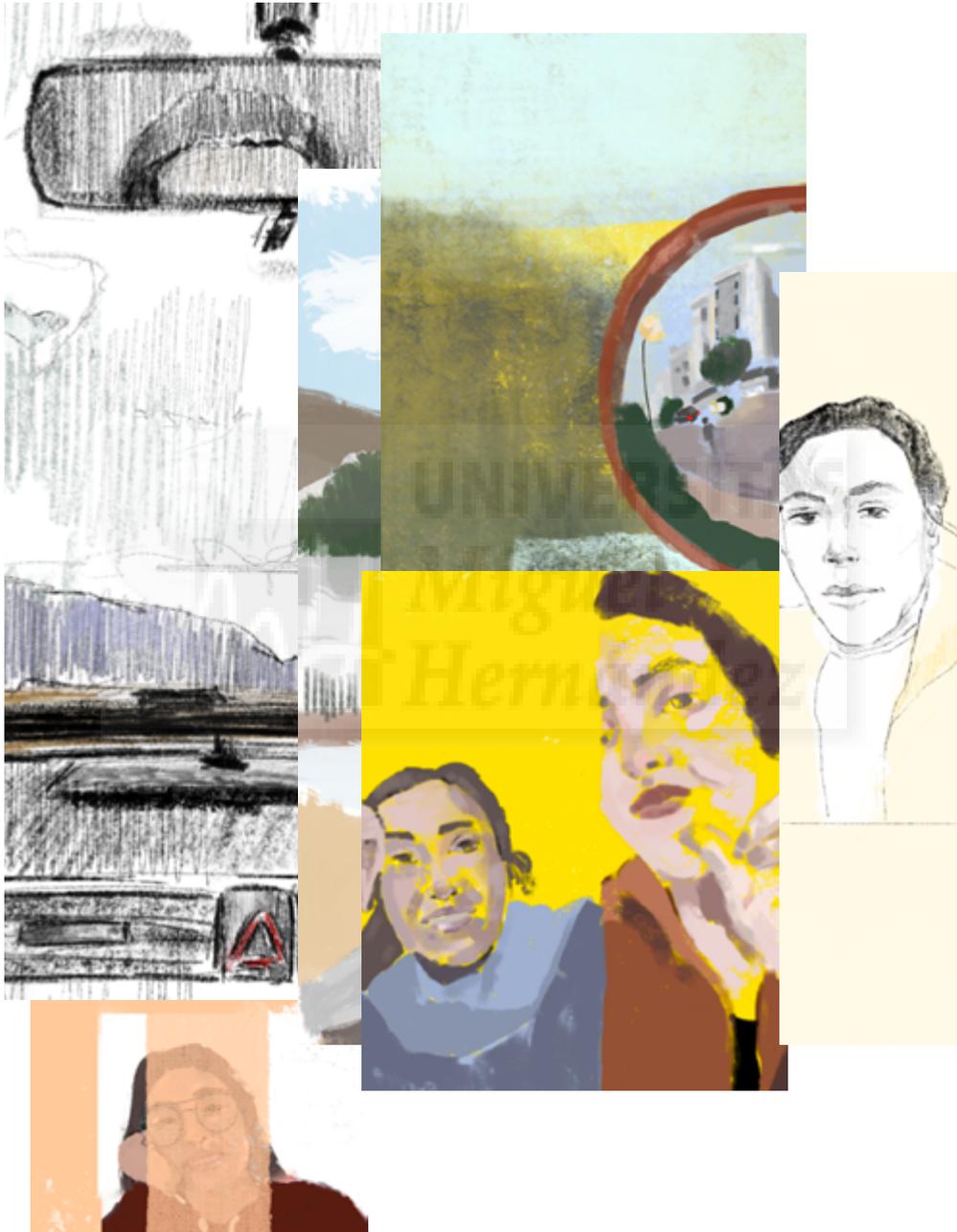


FIGURA 10. Detalles de ilustraciones digitales pertenecientes a la obra gráfica final.

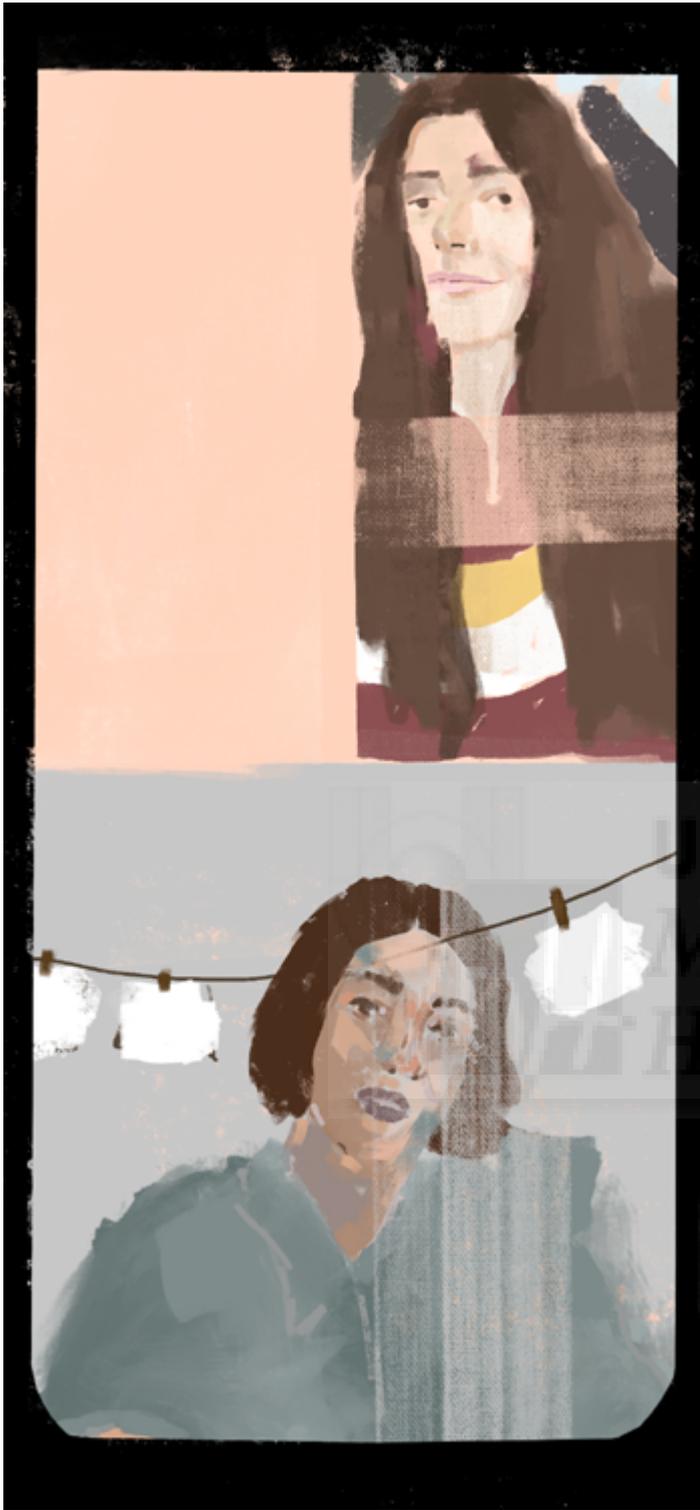


FIGURA 11. **16 03 18:54**

Pintura digital
1080 x 2340 px
2020

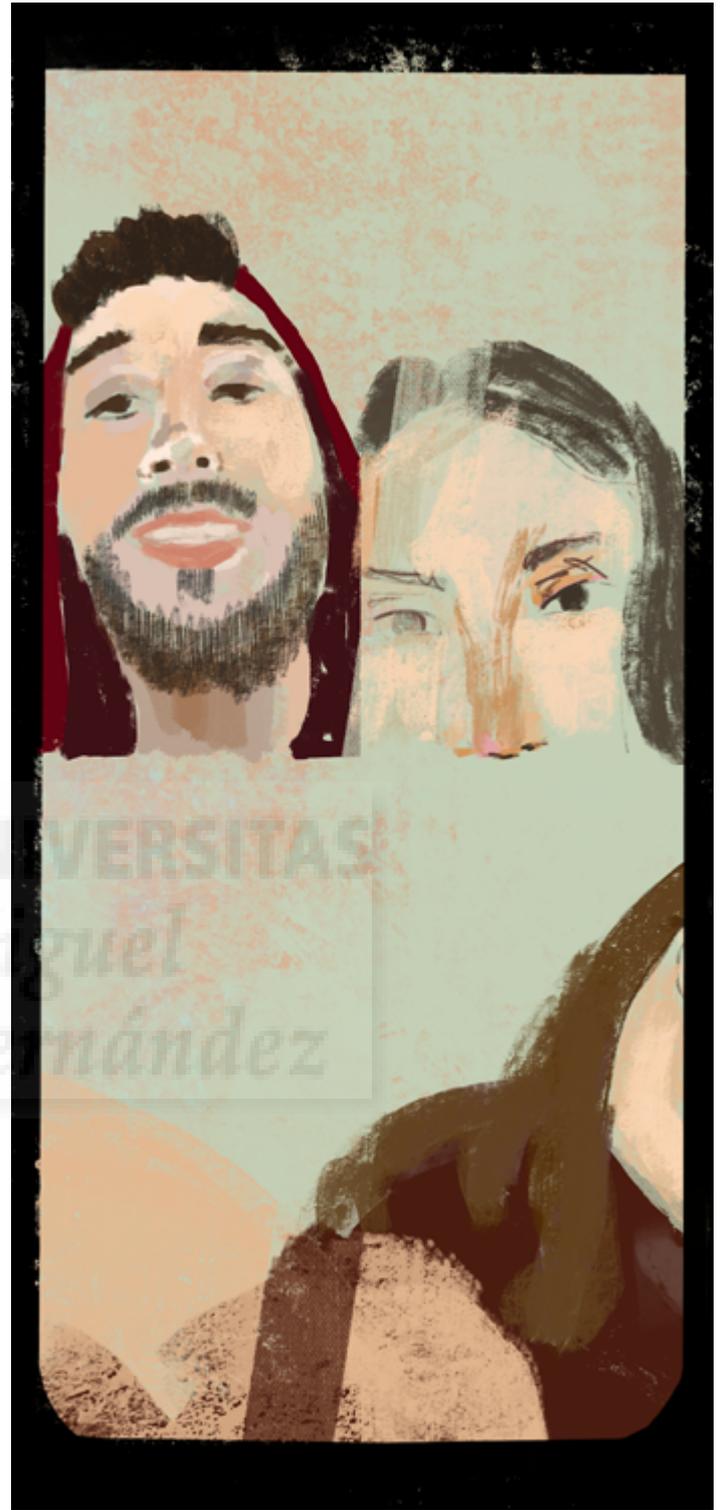


FIGURA 12. **17 03 19:02**

Pintura digital
1080 x 2340 px
2020



FIGURA 13. **4 04 20:52**

Pintura digital
1080 x 2340 px
2020

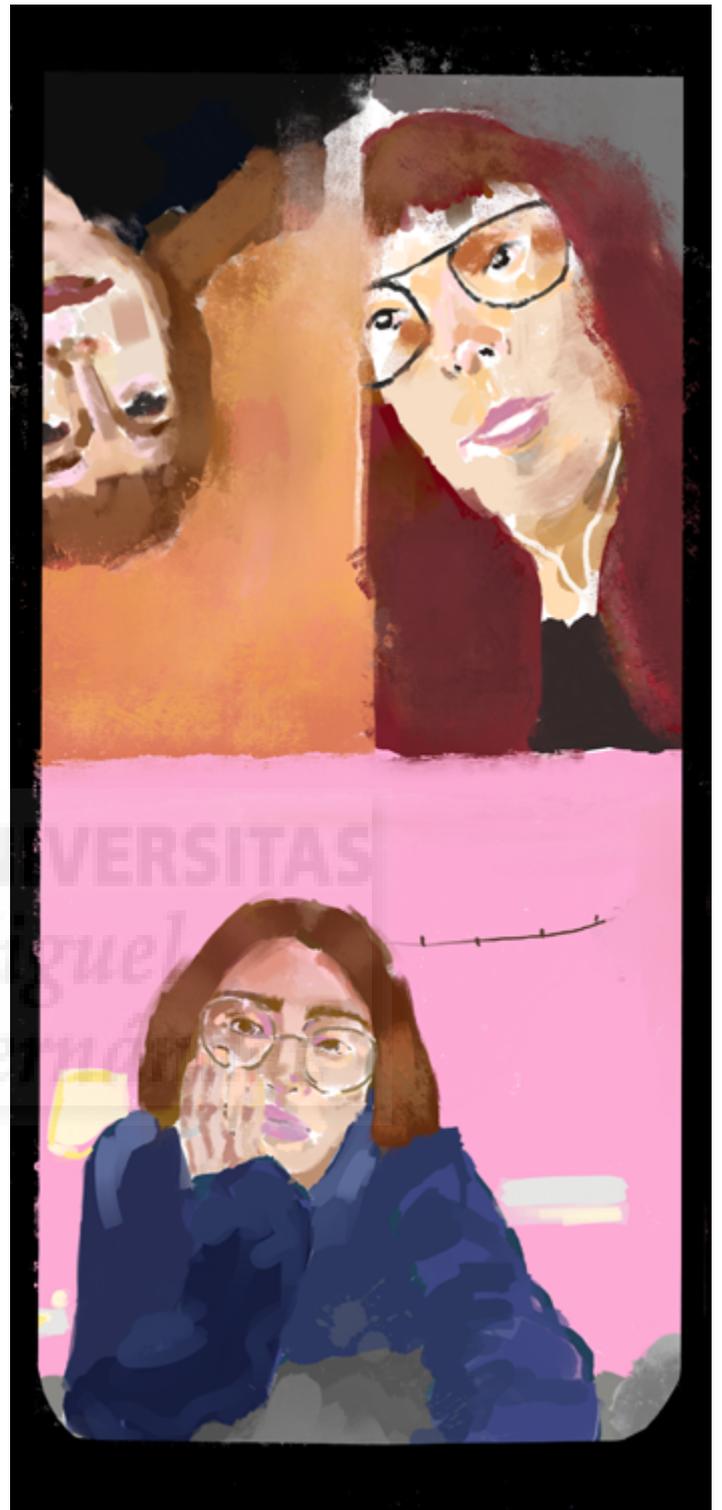


FIGURA 14. **6 04 17:47**

Pintura digital
1080 x 2340 px
2020



FIGURA 15. **10 04 20:80**

Pintura digital
1080 x 2340 px
2020



FIGURA 16. **19 04 11:55**

Pintura digital
1080 x 2340 px
2020



FIGURA 17. **28 04 19:27**

Pintura digital
1080 x 2340 px
2020

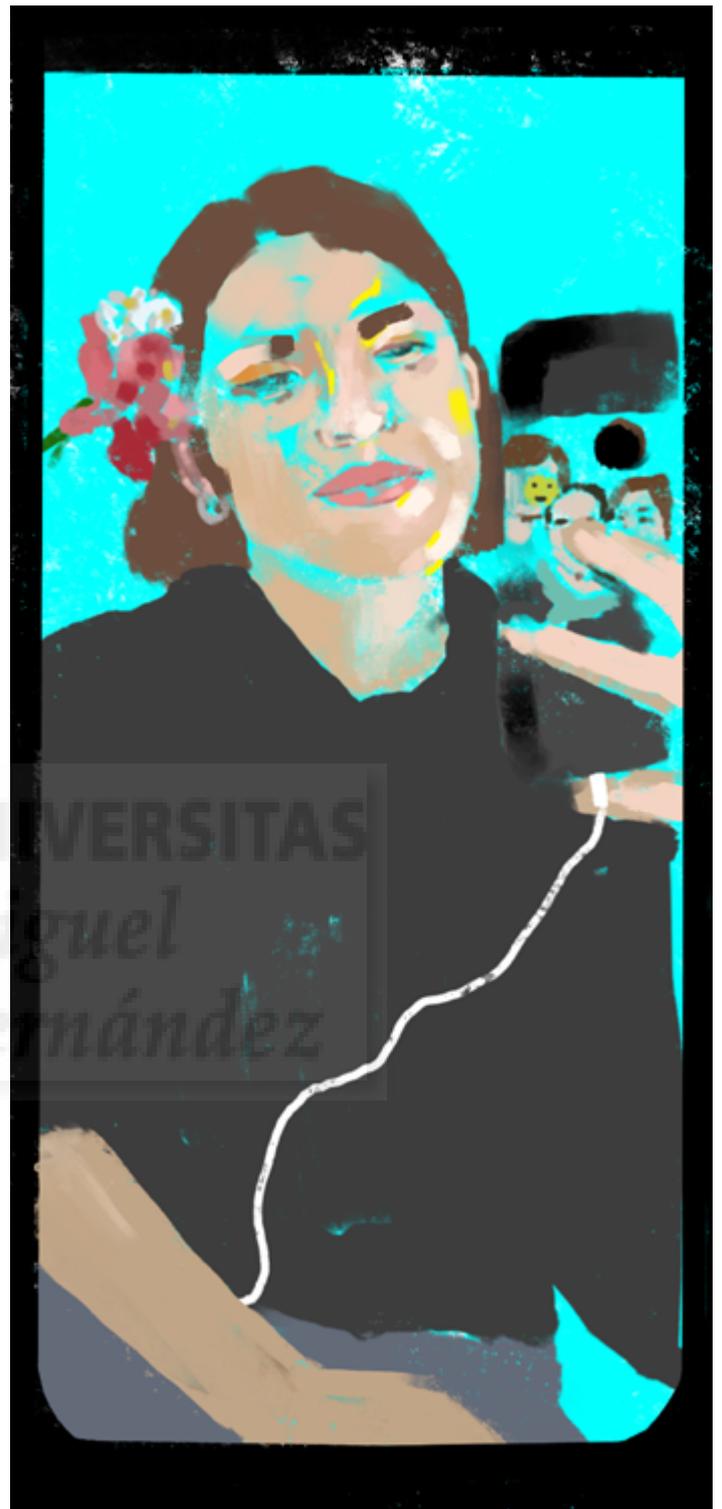


FIGURA 18. **2 05 17:52**

Pintura digital
1080 x 2340 px
2020



FIGURA 19. **5 05 7:15**

Pintura digital
1080 x 2340 px
2020

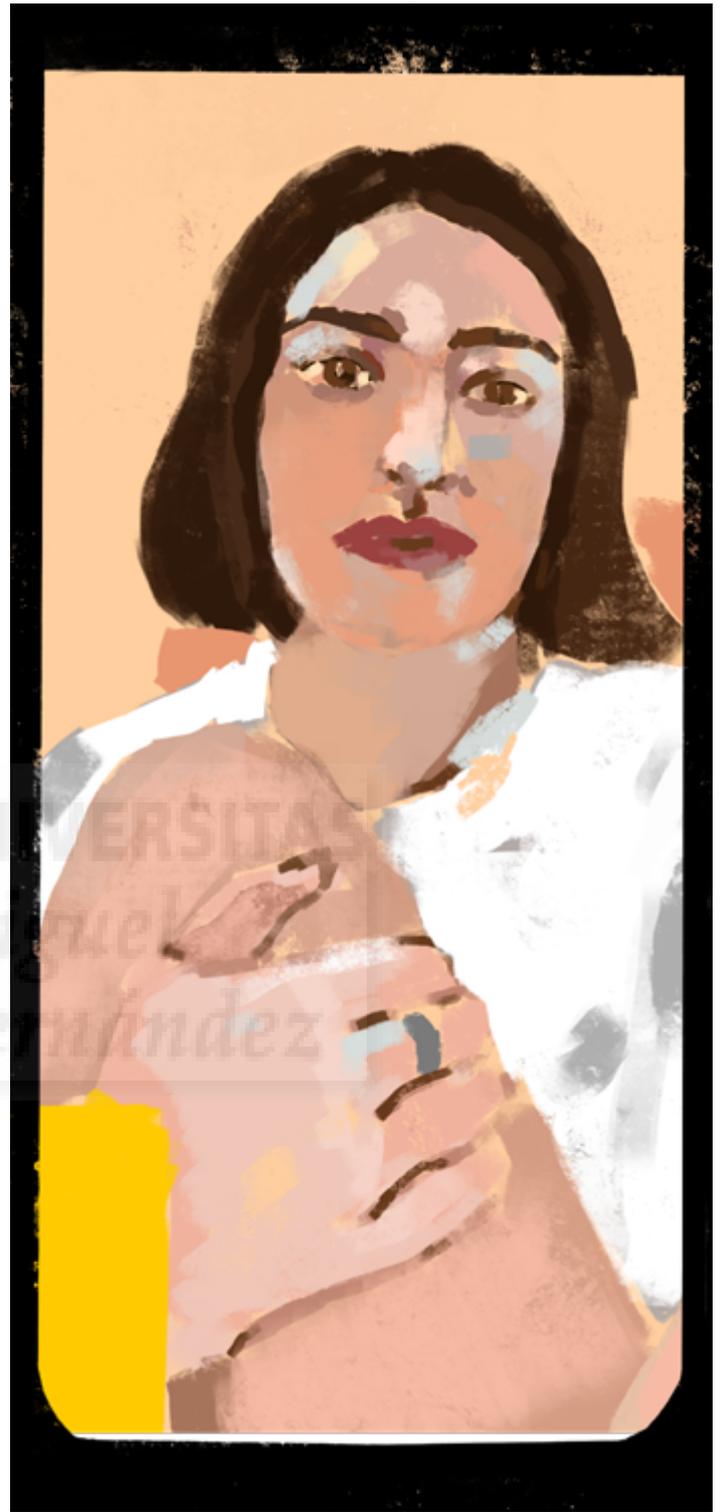


FIGURA 20. **10 05 15:53**

Pintura digital
1080 x 2340 px
2020



FIGURA 21. **10 04 16:56**

Pintura digital
1080 x 2340 px
2020

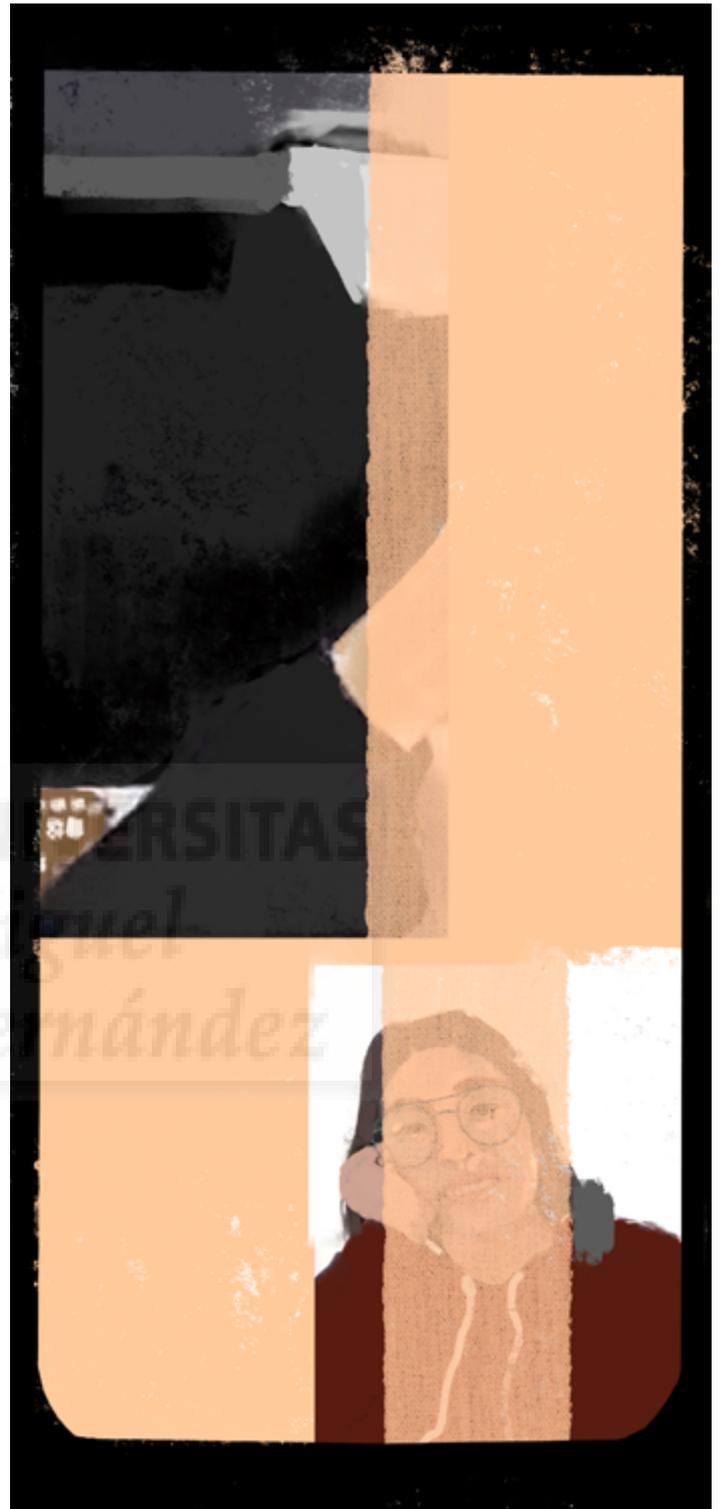


FIGURA 22. **28 04 19:27**

Pintura digital
1080 x 2340 px
2020



FIGURA 23. **19 05 17:35**

Pintura digital
1080 x 2340 px
2020



FIGURA 24. **26, 05 21:37**

Pintura digital
1080 x 2340 px
2020



FIGURA 25. **31 03 19:22**

Pintura digital
1080 x 2340 px
2020



FIGURA 26. **29 05 22:13**

Pintura digital
1080 x 2340 px
2020



FIGURA 27. **16 04 18:50**

Pintura digital
1080 x 2340 px
2020



FIGURA 28. **25 05 18:52**

Pintura digital
1080 x 2340 px
2020



FIGURA 29. **10 06 17:45**

Pintura digital
1080 x 2340 px
2020

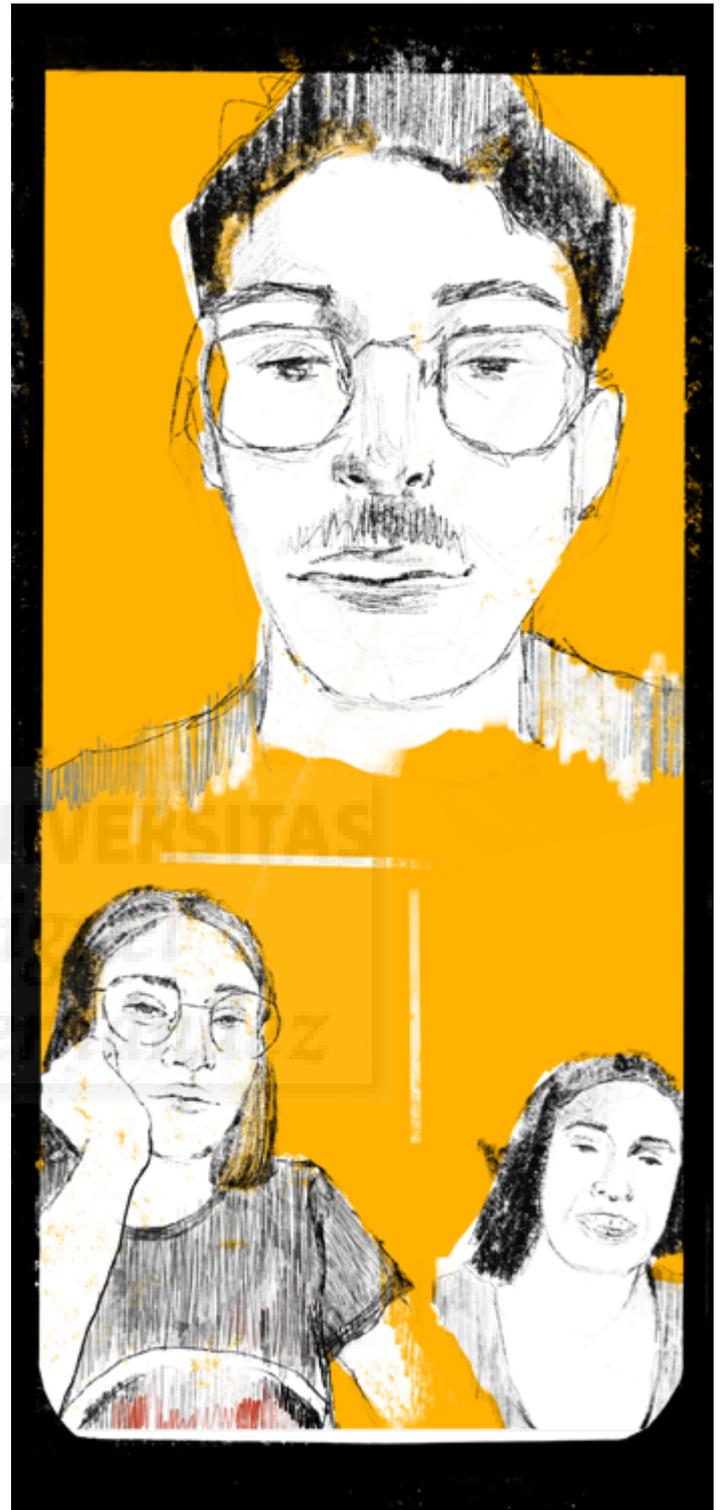


FIGURA 30. **24 07 12:23**

Pintura digital
1080 x 2340 px
2020

De cara al futuro y pensando de manera en la que esta pieza se pueda materializar y terminar de darle el sentido que contiene sería convertirla en un juego para el espectador.

El espacio ha sido una de las cosas más importantes en el proceso de este proyecto por lo que para que se dé por finalizado realmente sería ideal el asentamiento o la ocupación de un espacio acorde con el proyecto, donde sean las personas quienes le den ese último sentido a cada una de las ilustraciones, o bien contando sus propias historias, ordenándolas cronológicamente o simplemente cogiéndolas y observándolas.



FIGURA 31. Cartas.

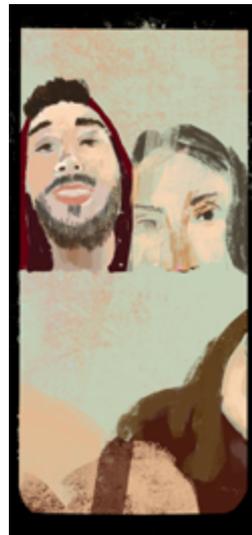
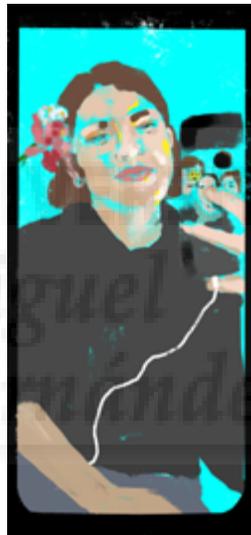


FIGURA 32. Cartas.

6. BIBLIOGRAFÍA

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS.

Acconci, Vito (1969). Blinks. Vito Acconci. URL: https://www.vitoacconci.org/portfolio_page/blinks-1969/

Bookchin, Natalie (2009) Mass Ornament. Bookchin. URL: <https://bookchin.net/projects/mass-ornament/>

Peter Fischli and David Weiss. (1986 - 2001). Visible World. Levin Art Group. URL: <http://www.levinartgroup.com/visuals-detail-20.php>

Schmid, Joachim (2014). Book: Chapter 1: The Hierarchy of Images. Foto Forum. URL: <https://foto-forum.it/kapitel-i-die-hierarchie-der-bilder-2/?lang=en>

Schmid, Joachim (2020). El reloj. Lumpen fotografie. URL: <https://www.lumpenfotografie.de/category/works/>

Stalker, laboratorio d'arte urbana. Roma. URL: <http://www.osservatorionomade.net/tarkowsky/manifesto/manifest.htm>

Umbrico, Penelope (2015) Reinventa de la fotografía en la era app. Graffica. URL: <https://graffica.info/penelope-umbrico-reinventa-la-fotografia-en-la-era-app/>

Warnke, Martin (1866-1929). Atlas Mnemosyne. IDIS. URL: <https://proyectoidis.org/atlas-mnemosyne/>

LIBROS.

- Borja-Villel, M. Velázquez, T., Díaz Bringas et al. 2014. *Playgrounds. Reinventar la plaza*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía y Siruela.
- Fontcuberta, J. 2016. *La furia de las imágenes: notas sobre la postfotografía*. Barcelona: Galaxia Gutenberg.
- Steyerl, H. 2014. "En defensa de la imagen pobre", en *Los condenados de la pantalla*. Buenos Aires: Caja Negra Editora, pp. 33-48.